

PS-W

Portable Scoreboard - Wrestling (Art. 161)

PS-W: Versione 1.0



Art.161 PS-W

ENGLISH

USER MANUAL

ITALIANO

MANUALE UTENTE

FRANÇAIS

MANUEL D'UTILISATEUR

ESPAÑOL

MANUAL DEL USUARIO

DEUTSCH

HANDBUCH

ENGLISH*INDEX***TECHNICAL INSTRUCTIONS**

POWER SUPPLY	4
FUNCTIONING	4
PROGRAMMING	5
MENU FOR CONTEST PROGRAMMING	5
MENU FOR TRAINING PROGRAMMING	6
GUARANTEE	6

ITALIANO*INDICE***ISTRUZIONI TECNICHE**

ALIMENTAZIONE	7
FUNZIONAMENTO	7
PROGRAMMAZIONE	8
MENÙ DI PROGRAMMAZIONE INCONTRO	8
MENÙ DI PROGRAMMAZIONE ALLENAMENTO	9
GARANZIA	9

FRANÇAIS*INDEX***INSTRUCTIONS TECHNIQUES**

ALIMENTATION	10
FONCTIONNEMENT	10
PROGRAMMATION	11
MENU DE PROGRAMMATION COMBAT	12
MENU DE PROGRAMMATION ENTRAÎNEMENT	12
GARANTIE	12

ESPAÑOL*ÍNDICE***INSTRUCCIONES TÉCNICAS**

ALIMENTACIÓN	13
FUNCIONAMIENTO	13
PROGRAMACIÓN	14
MENÚ DE PROGRAMACIÓN COMBATE	15
MENÚ DE PROGRAMACIÓN ENTRENAMIENTO	15
GARANTÍA	15

DEUTSCH*HINWEIS***TECHNISCHE ANLEITUNGEN**

VERSORGUNG	16
BETRIEB	16
PROGRAMMIERUNG	17
PROGRAMMIERUNGSMENÜ KAMPF	18
PROGRAMMIERUNGSMENÜ TRAINING	18
GARANTIE	18



Art. 161 PS-W



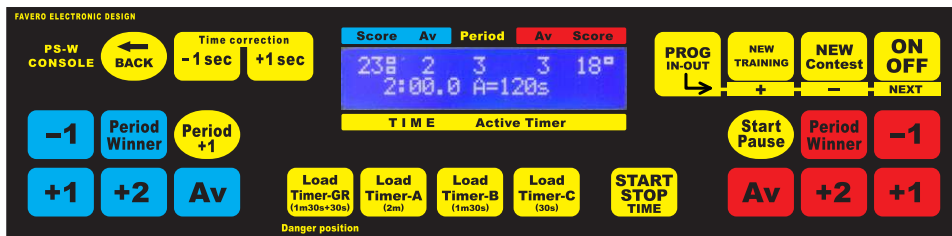
Keyboard console



Art. 828 (Option)
Battery



Art. 169 (Option)
Battery charger



Art.167 (Option)
Carrying case



www.favero.com

PS-W Portable Scoreboard - Wrestling

TECHNICAL INSTRUCTIONS

POWER SUPPLY

If adopting the mains power supply, use the adapter (100-240 Vac) supplied.

If battery power operated, use the optional 12V battery (art. 828). The average duration of the battery is from 8 to 10 hours. It is a good idea to recharge it after use with the special battery charger (art. 169): do not leave the battery uncharged since it causes deterioration.

FUNCTIONING

PS-W is ideal for Greco-Roman, Freestyle and Female Wrestling contests. It is also indicated for training with Action/Pause sequences.

Turning on and off

Turn on and off with the "ON-OFF" key. When turned off, the phrase [OFF] remains on the console display, indicating the presence of the power supply.

With the purpose of checking the sound, the acoustic signal will activate after 3 seconds of keeping the "ON-OFF" key held down.

Visualization

All of the indications visualized on the scoreboard also appear on the console display situated behind the scoreboard.

Start of a new Contest

To begin the new Contest, press the "NEW Contest" key. This will cause the zeroing of all display information and, if the programmed parameter "Period+1" = "Automatic", the chronometer will be automatically set with the value of the last Timer (GR, A, B) used.

Loading the Chronometer

Each of the 4 "Load" keys allows for the chronometer to be loaded with the corresponding time defined in programming.

The times indicated in the 4 keys (1m30s+30s) (2m) (1m30s) (30s) are default times whose values, however, can be programmed (see PROGRAMMING chapter).

Please note that the type of Timer activated, and its total duration in seconds, is indicated on

the LCD display to the right of the time. For example, after having pressed the "Load Timer-A", the digits "A=120s" will appear, indicating that Timer A is activated and has a duration of 120 seconds.

The "Load Timer-GR" key is a special timer for Greco-Roman Wrestling. The time count stops automatically at 1min30sec and then, by pressing the "StartStopTime" key, restarts from 1min30sec for another 30 seconds. In order to abide by the rule that prohibits the chronometer from being stopped at 1min30sec if a "danger position" is present, the operator should (when the counter gets close to 1min30sec) keep the "Load Timer-GR" (=Danger position) pressed down for the entire time in which the athlete is in a "danger position", and release it as soon as he/she is no longer in a "danger position". In this way, if at the end of 1min30sec the "load Timer-GR" key is still in the pressed down position, then the time count will not be automatically stopped and counting will continue up until 2 minutes.

"Load Timer-A" and "Load Timer-B" keys are used for Freestyle Wrestling or Female Wrestling with the purpose of loading 2min or 1min30sec respectively.

The "Load Time-C" key is useful to load the chronometer with an extra 30seconds.

Starting and stopping the chronometer

The "START STOP TIME" key allows to start, stop, or restart the time count.

When the time count is stopped, the 2 separation points minutes/seconds light up continuously, otherwise they keep on flashing.

At the end of the time programmed, a special acoustic signal is emitted.

Assignment of Scores

With the keys "+1" and "+2" the scores are increased by the amount indicated on the keys pressed.

With the key "-1" the score is decreased by one unit. The last athlete to whom points were assigned will be indicated on the LCD display by the symbols < >.

Assignment of Cautions

With the "AV" key it is possible to turn on the three luminous points corresponding to the three Cautions, following a certain sequence. If the key is pressed a fourth time, all 3 are turned off. On the LCD display the number of Cautions is indicated by a digit.

Awarding the period winner

With the "Period Winner" key all scores are zeroed and the victory of a period is awarded to the athlete by the activation of one of his/her blue or red lights. 2 victories can be awarded to indicate the victory of a match.

The "Period Winner" key also automatically activates the Pause time, if it is not already being counted and if the programmed parameter "Pause start" = "Automatic".

Assignment number of Periods

With the "PERIOD+1" key the digit indicating the amount of Periods can be increased; after 9 it turns off and begins again from zero. To turn it off immediately, press continuously on the key for 1 second.

If the programmed parameter "Period+1" = "Automatic", the time of the Period is automatically increased at the end of the Pause time after the first and second Periods.

Canceling an operation

With the "BACK" key, the last operation relating to the indications can be cancelled, whilst the timing of the chronometer remains unaltered. A maximum of 3 last operations can be cancelled.

Start of new training

The "NEW Training" key prepares the scoreboard for working exclusively as a timer for training. Only the action and pause times are visualized as well as the number of Action/Pause cycles.

To start up a training session, press the "NEW Training" key and then the "START STOP TIME" key to begin or stop the time count. Please see the PROGRAMMING chapter for setting up the time of action, pause, and number of cycles.

Acoustic signals

With the "SOUND" key the acoustic signal can be activated manually (with the type of sound and volume defined through programming). When the **Sound volume = [0]**, on the console display the signal [#] will appear in front of the chronometer and no sound will be emitted at the end of time (please see the PROGRAMMING chapter).

LINKING UP DIFFERENT SCOREBOARDS

It is possible to link up different scoreboards, situated in different locations, thus providing a

better visibility to the public and to the athletes. For this objective, it is sufficient to use a common and easily available 4 wire telephonic cable with RJ11 connectors; insert one connector to the "OUT" port, situated on the left side of the 1st scoreboard console, and the other connector to the "IN" port of 2nd scoreboard, where the display is repeated. Cables of 2.5m, 15m, 30m, 60m, and 100m are available by request.

Using this scheme it is possible to connect various scoreboards in cascade.

PROGRAMMING

Language selection

Press the "PROG IN-OUT" key for 2 sec and then use the "+" and "-" keys to select the language desired.

Press the "PROG IN-OUT" key again to end the language programming.

The scoreboard can be turned to CONTEST mode, after pressing "NEW Contest", or TRAINING mode, after pressing "NEW Training". According to the last mode of function selected, it is only possible to access or modify the parameters relevant to the function chosen after entering into the programming section with the "PROG IN-OUT" key.

Press the "PROG IN-OUT" key to enter and exit from programming.

Use the "+" and "-" keys to modify the value of the parameter visualized and press continuously to vary the speed. Use the "NEXT" key to pass to the next parameter.

Menu for CONTEST programming

["CONTEST PROGRAMMING"]

Timer A: [from 1 to 599 sec]

Defines the duration in seconds of the Timer-A.

Use the keys "+" and "-" to change the value.

Press continuously to vary the speed.

Press "NEXT" to pass to the following parameter or "PROG IN-OUT" to end the programming.

Timer B: [from 1 to 599 sec]

Defines the duration in seconds of the Timer-B.

Timer C: [from 1 to 599 sec]

Defines the duration in seconds of the Timer-C.

Timer GR: 1° Time [from 1 to 599 sec]

Defines the duration in seconds of the first part of the Timer-GR for the Greco-Roman Wrestling.

Timer GR: 2° Time [from 0 to 599 sec]

Defines the duration in seconds of the second part of the Timer-GR for the Greco-Roman Wrestling.

Timer PAUSE: [from 1 to 599 sec]

Defines the duration in seconds of the pause time.

Count mode: [Forward, Backward]

Defines if the time count is forwards or backwards.

Sound volume: [3 - 2 - 1 - 0]

Defines the intensity of sound; selecting: [3] = High, [2] = Medium, [1] = Low, [0] = Off.

Sound type: [1 - 2 - 3]

Defines the type of end of time sound; selecting: [1] = ringing sound, [2] = continuous sound, [3] = intermittent sound.

Pause Start: [Automatic, Manual]

Defines if start of the pause time is activated automatically or manually.

If "Pause start" = "Automatic", the pause is automatically activated at the end of the first and second periods in the following cases:

1. At the end of the period time in Greco-Roman Wrestling.
2. At the end of Timer-A or Timer-B (Freestyle or Female Wrestling) if the score is other than 0-0.
3. At the end of Timer-C (extra time).

Period +1: [Automatic, Manual]

If "Period+1" = "Automatic", the following are automatically activated at the end of the Pause time:

1. Increase of Period.
2. Loading of the chronometer with the value of the last Timer (GR, A, B) used.

Press "*PROG IN-OUT*" to end the programming.

Menu for TRAINING programming**["TRAINING PROGRAMMING"]****Action time:** [from 1 to 599 sec]

Determines the duration in seconds of time's action. Modify the value with the "+" and "-" keys. Press continuously to vary the speed. Press "NEXT" to pass to the following parameter or "*PROG IN-OUT*" to end the programming.

Pause time: [from 0 to 599 sec]

Determines the duration in seconds of the pause time following the action.

Cycles number: [from 0 to 99]

Defines the number of cycles Action + Pause. If this value is equal to 0 the number of cycles is infinite and it can only be turned off with the "*START STOP TIME*" key.

Count mode: [Forward, Backward]

Defines the count modality of the time.

Sound volume: [3 - 2 - 1 - 0]

Defines the intensity of the sound; selecting [3] = High, [2] = Medium, [1] = Low, [0] = Off.

Sound type: [1 - 2 - 3]

Defines the type of signal used at the start/end of the timing; selecting [1] = ringing signal, [2] = continuous signal, [3] = intermittent signal. Press "*PROG IN-OUT*" to end the programming.

GUARANTEE

The warrantee lasts 2 years from the date of the purchasing receipt, and it includes free repair of material and construction defects. It does not include transport costs. The battery is not included in the warrantee.

PS-W Portable Scoreboard - Wrestling

ISTRUZIONI TECNICHE

ALIMENTAZIONE

Per l'alimentazione elettrica da rete usare l'alimentatore (100-240Vac) fornito in dotazione. Per l'alimentazione a batteria usare la batteria 12V opzionale (art.828). La durata tipica della batteria è di 8-10 ore. È bene ricaricarla dopo ogni utilizzo con l'apposito caricabatterie (art.169): non lasciare la batteria scarica poiché si deteriora.

FUNZIONAMENTO

Il PS-W è ideale per le gare di Lotta Greco-Romana, Lotta Libera e Lotta Femminile. Inoltre è indicato per gli allenamenti che si svolgono con sequenze di Azione/Pausa.

Accensione e spegnimento

Accendere e spegnere col tasto "ON-OFF". Quando spento, rimane la scritta [OFF] sul display della console ad indicare la presenza della tensione di alimentazione.

Allo scopo di testare la funzionalità del suono, l'avvisatore acustico inizia a suonare dopo 3sec che si mantiene premuto il tasto "ON-OFF".

Visualizzazioni

Tutte le indicazioni visualizzate sul tabellone appaiono anche sul display della console posta dietro al tabellone.

Inizio di un nuovo Incontro

Per far iniziare un nuovo *Incontro* premere il tasto "NEW Contest". Questo provoca l'azzeramento di tutte le visualizzazioni e, se il parametro di programmazione "Period+1" = "Automatic", il cronometro viene automaticamente caricato col valore dell'ultimo Timer (GR, A, B) che è stato utilizzato.

Caricamento del Cronometro

Ciascuno dei 4 tasti "Load" permette di caricare il cronometro col corrispondente tempo definito in programmazione.

I tempi indicati nei 4 tasti (1m30s+30s) (2m

(1m30s) (30s) sono quelli di default ma sono valori programmabili (vedi capitolo Programmazione).

Da notare che sul display LCD, alla destra del tempo, viene indicato quale Timer è attivo e la sua durata complessiva in secondi. Per esempio, dopo aver premuto il tasto "Load Timer-A", apparirà A=120s per indicare che è attivo il Timer-A e che avrà una durata di 120sec.

Tasto "Load Timer-GR": è un apposito timer per la Lotta Greco-Romana. Il conteggio si arresterà automaticamente ad 1min30sec e poi, ripremendo StartStopTime, riprende da 1m30s per ulteriori 30sec. Per soddisfare la regola che stabilisce di non arrestare il cronometro ad 1min30sec se è presente una "posizione di pericolo", l'operatore deve (quando il conteggio si avvicina ad 1m30s) tenere premuto il tasto "Load Timer-GR" (= Danger position) per tutto il tempo in cui un atleta è in "posizione di pericolo" e rilasciarlo appena tale situazione finisce. In questo modo, se allo scadere di 1m30s, il tasto "Load Timer-GR" si trova nello stato di "premuta", allora non avviene più l'arresto automatico ed il conteggio prosegue fino a 2min.

Tasti "Load Timer-A" e "Load Timer-B": sono utilizzati per la Lotta Libera o Femminile, per caricare rispettivamente 2min oppure 1min30sec.

Tasto Load Time-C: utile per caricare nel cronometro i 30sec supplementari.

Avvio ed arresto del cronometro

Il tasto "START_STOP_TIME" consente di avviare, fermare e far riprendere il conteggio del tempo.

Quando il conteggio è fermo, i 2 punti di separazione minuti/secondi sono accesi fissi, altrimenti sono lampeggianti. Allo scadere del tempo programmato, si ha il suono di fine.

Assegnazione dei punteggi

Con i tasti "+1" e "+2" vengono incrementati i punteggi del valore indicato dagli stessi tasti. Con il tasto "-1" si decrementa il punteggio di una unità. Sul display LCD viene indicato l'ultimo atleta al quale sono stati assegnati dei punti, tramite i simboli < >.

Assegnazione degli Avvertimenti

Con il tasto "Av" è possibile accendere, con riempimento in sequenza, i 3 punti luminosi

corrispondenti ai 3 Avvertimenti. Premendo il tasto una quarta volta si spengono tutti e 3. Sul display LCD, il num. di Avvertimenti viene indicato da una cifra.

Assegnazione del Vincitore di un Periodo

Col tasto "Period Winner" vengono azzerati i punteggi e si assegna all'atleta la vittoria del periodo accendendo una sua luce blu o rossa. Si possono assegnare 2 vittorie per indicare la vincita dell'incontro.

Il tasto "Period Winner" provoca anche la partenza automatica del tempo di Pausa se la stessa non è già in conteggio e se il parametro di programmazione "Pause start" = "Automatic".

Assegnazione numero Periodi

Con il tasto "PERIOD +1" si incrementa il numero di Periodi: dopo il 9 questa si spegne e poi si ricomincia da zero. Per spegnerla immediatamente, tenere premuto il tasto per 1sec.

Se il parametro di programmazione "Period+1" = "Automatic", avviene automaticamente l'incremento del Periodo alla fine del tempo di Pausa dopo il 1° e il 2° Periodo.

Annullamento di un'operazione

Con il tasto "BACK" si annulla l'ultima operazione fatta su tutte le indicazioni, ma NON viene modificato il tempo del cronometro. Si possono annullare al massimo le ultime 3 assegnazioni.

Inizio di un nuovo Allenamento

Il tasto "NEW_Training" predispone il tabellone a funzionare solo come timer per l'allenamento. Viene solo visualizzato il tempo di azione o di pausa ed il numero di cicli Azione/Pausa eseguiti.

Per far iniziare una sessione di allenamento, premere il tasto "NEW_Training" e poi il tasto "START_STOP_TIME" per far partire/arrestare il conteggio del tempo. Vedere il capitolo Programmazione per impostare il tempo di azione, di pausa ed il numero di cicli.

Segnali acustici

Con il tasto "SOUND" si aziona manualmente il segnale acustico (col tipo di suono e volume definito in programmazione). Quando il **Volume suono**=[0], (vedi capitolo Programmazione), sul display della console viene visualizzato un [#] davanti al cronometro e non avverrà nessun suono allo scadere del tempo.

COLLEGAMENTO DI PIU' TABELLONI

E' possibile collegare tra loro più tabelloni, posti in posizioni diverse, migliorandone così la visibilità al pubblico e agli atleti.

A tale scopo utilizzare un comune e facilmente reperibile cavetto telefonico a 4 fili dotato di connettori di tipo RJ11; inserire un connettore nella porta "OUT", posta sul fianco sinistro della console del tabellone 1, e l'altro connettore nella porta "IN" del tabellone 2 dove si ripeteranno le visualizzazioni. A richiesta, sono disponibili cavi da 2,5m, 15m, 30m, 60m, 100m.

Con questo schema si possono collegare tra loro più tabelloni in cascata.

PROGRAMMAZIONE

Selezione Lingua

Premere il tasto "PROG_IN-OUT" per 2sec e poi coi tasti "+" e "-" selezionare la lingua preferita. Ripremere "PROG_IN-OUT" per terminare la programmazione della lingua.

Il tabellone può trovarsi nel modo di funzionamento come INCONTRO, dopo aver premuto "NEW_Contest", oppure nel modo ALLENAMENTO, dopo aver premuto "NEW_Training". A seconda dell'ultimo modo di funzionamento selezionato, entrando in programmazione col tasto "PROG_IN-OUT" si può accedere e modificare solamente i parametri che interessano tale tipo di funzionamento.

Premere il tasto "PROG_IN-OUT" per entrare e per uscire dalla programmazione.

Usare i tasti "+" e "-" per modificare il valore del parametro visualizzato e tenerli premuti per variare velocemente. Usare il tasto "NEXT" per passare al parametro successivo.

Menù di programmazione INCONTRO ["PROGR. COMBATTIMENTO"]

Timer A: [da 1 a 599 sec]

Definisce la durata in secondi del Timer-A.

Usare i tasti "+" e "-" per cambiare il valore. Tenerli premuti per variare velocemente.

Premere "NEXT" per passare al parametro successivo o "PROG_IN-OUT" per terminare la programmazione.

Timer B: [da 1 a 599 sec]

Definisce la durata in secondi del Timer-B.

Timer C: [da 1 a 599 sec]

Definisce la durata in secondi del Timer-C.

Timer GR: 1° Tempo [da 1 a 599 sec]

Definisce la durata in secondi della prima parte del Timer-GR per la lotta Greco-Romana.

Timer GR: 2° Tempo [da 0 a 599 sec]

Definisce la durata in secondi della seconda parte del Timer-GR per la lotta Greco-Romana.

Timer PAUSE: [da 1 a 599 sec]

Definisce la durata in secondi del tempo di Pausa.

Conteggio: [Avanti, Indietro]

Definisce se il conteggio del tempo avviene in avanti o all'indietro.

Volume suono: [3 - 2 - 1 - 0]

Definisce l'intensità del suono; selezionare: [3] = Alto, [2] = Medio, [1] = Basso, [0] = Spento.

Tipo di suono: [1 - 2 - 3]

Definisce il tipo di suono di fine tempo; selezionare: [1] = suono trillante, [2] = suono continuo, [3] = suono intermittente.

Pause Start: [Automatic, Manual]

Definisce se la partenza del tempo di pausa avviene in modo automatico o manuale.

Se "Pause start" = "Automatic", avviene la partenza automatica della pausa alla fine del 1° e del 2° periodo nei seguenti casi:

1. Alla fine del tempo di periodo nella Lotta Greco-Romana.
2. Alla fine del Timer-A o Timer-B (Lotta Libera o Femminile) se il punteggio è diverso da 0-0.
3. Allo scadere del Timer-C (tempo supplementare).

Period +1: [Automatic, Manual]

Se "Period+1" = "Automatic", avviene automaticamente alla fine del tempo di Pausa:

1. l'incremento del Periodo.
2. il caricamento del cronometro col valore dell'ultimo Timer (GR, A, B) utilizzato.

Premere "PROG_IN-OUT" per terminare la programmazione.

Menù di programmazione ALLENAMENTO ["PROGRAM. ALLENAMENTO"]

Tempo azione: [da 1 a 599 sec]

Determina la durata in secondi del Tempo di Azione. Modificare il valore coi tasti "+" e "-". Tenerli premuti per variare velocemente. Premere "NEXT" per passare al parametro successivo o "PROG_IN-OUT" per terminare la programmazione.

Tempo pausa: [da 0 a 599 sec]

Determina la durata in secondi del Tempo di pausa seguente l'azione.

Numero cicli: [da 0 a 99]

Definisce il numero di cicli Azione+Pausa. Se tale valore è uguale 0 il numero di cicli risulta infinito e l'arresto avviene solo col tasto "START_STOP_TIME".

Conteggio: [Avanti, Indietro]

Definisce il modo di conteggio del tempo.

Volume suono: [3 - 2 - 1 - 0]

Definisce l'intensità del suono; selezionare [3] = Alto, [2] = Medio, [1] = Basso, [0] = Spento.

Tipo di suono: [1 - 2 - 3]

Definisce il tipo di suono di inizio/fine dei vari tempi; selezionare [1] = suono trillante, [2] = suono continuo, [3] = suono intermittente.

Premere "PROG_IN-OUT" per terminare la programmazione.

GARANZIA

La garanzia è di 2 anni dalla data del documento di acquisto, e comprende la riparazione gratuita per difetti di materiali e di costruzione. Non comprende le spese di trasporto. La batteria è esclusa dalla garanzia.

PS-W Portable Scoreboard - Wrestling

INSTRUCTIONS TECHNIQUES

ALIMENTATION

Pour l'alimentation électrique sur secteur, utiliser l'unité d'alimentation (100-240Vac) fournie.

Pour l'alimentation par batterie, utiliser la batterie 12V en option (art. 828). La durée typique de la batterie est de 8 à 10 heures. Il est préférable de la recharger après chaque utilisation avec le chargeur de batteries prévu à cet effet (art. 169): ne laissez pas la batterie déchargée pour éviter qu'elle ne se détériore.

FONCTIONNEMENT

Le PS-W est idéal pour les combats de Lutte Gréco-romaine, Lutte Libre, et Lutte Féminine. Il est aussi recommandé pour les entraînements qui se déroulent avec des séquences d'Action-Pause.

Mise en service et arrêt

Mettre en service et éteindre avec la touche "ON-OFF". Quand le PS-W est éteint, l'indication [OFF] reste allumée sur l'écran du pupitre de commande afin d'indiquer la présence de la tension d'alimentation.

Pour essayer le bon fonctionnement du signal acoustique, considérez que l'avertisseur sonore se déclenche après pression sur la touche « ON-OFF » durant 3 secondes minimum.

Affichages

Toutes les indications affichées sur le tableau d'affichage apparaissent aussi sur l'écran du pupitre de commande qui se trouve derrière le tableau d'affichage.

Nouvelle Combat

Pour démarrer une nouvelle rencontre, appuyer sur la touche "NEW Contest". Cela entraînera la mise à zéro de tous les affichages et si le paramètre de programmation Period+1 = "Automatic", la valeur du dernier Timer (GR, A, B) utilisé est automatiquement chargée sur le chronomètre.

Chargement du chronomètre

Les 4 touches "Load" permettent de charger sur le chronomètre un temps établi dans la phase de programmation.

Les temps indiqués sur les 4 touches (1m30s+30s) (2m) (1m30s) (30s) sont des temps par défaut, mais ce sont des valeurs programmables (consultez le chapitre Programmation).

Remarquez que le minuteur (Timer) actif en chaque moment et sa durée totale en secondes sont affichés sur l'écran LCD, à droit du temps. Par exemple, après avoir appuyé sur la touche "Load Timer-A", l'indication A=120s sera affichée pour indiquer que le Timer-A est actif pendant 120 secondes.

Touche "Load Timer-GR": est un minuteur spécifique pour la lutte gréco-romaine. Le compte s'arrête automatiquement à 1min30s et ensuite, en appuyant à nouveau sur StartStopTime, recommence depuis 1min30s pour 30s supplémentaires. Conformément à la règle établissant de ne pas arrêter le chronomètre à 1min30s si un des lutteurs se trouve en « position de mise en danger », lorsque le compte du temps est près de 1min30s, l'opérateur doit maintenir pressée la touche « Load Timer-GR » (=danger position) pendant toute la manche de temps où le lutteur se trouve en « position de mise en danger » et la relâcher aussi tôt que cette position change. Par conséquent, si la touche "Load Timer-GR" est pressée lorsque l'1min30s s'est écoulé, alors le minuteur ne s'arrête pas automatiquement et le compte du temps continue jusqu'à 2min.

Touches "Load Timer-A" et "Load Timer-B": sont utilisées pour la lutte libre ou féminine pour charger 2min et 1min30s respectivement.

Touche Load Timer-C: est d'utilité pour charger la prolongation de 30s sur le chronomètre.

Activation et arrêt du chronomètre

La touche "START STOP TIME" permet de lancer, arrêter et faire repartir le chronométrage du temps.

Quand le chronométrage du temps est arrêté, les 2 points de séparation minutes-secondes restent allumés fixes, alors qu'ils clignotent quand le chronométrage est en cours. A la fin du temps programmé le signal acoustique final se déclenche.

Attribution des Points

Les touches "+1" et "+2", augmentent les points de la valeur indiquée sur les touches.

La touche "-1" diminue les points d'une unité.

L'écran LCD affiche, avec les symboles < >, le dernier lutteur s'étant attribué des points.

Attribution des Avertissement

Avec la touche "AV" il est possible d'allumer, avec remplissage en séquence, les trois lampes correspondant aux trois Avertissement. En appuyant sur la touche une quatrième fois tous les quatre s'éteignent.

Le nombre d'avertissements reçus est indiqué par un chiffre sur l'écran LCD.

Détermination du vainqueur d'une manche

La touche "Period Winner" permet de mettre à zéro les points et d'attribuer la victoire de la manche à un lutteur en allumant la lampe bleu ou rouge correspondant. Deux victoires dans deux manches déterminent la victoire du match.

La touche "Period Winner" fait aussi partir automatiquement le temps de pause, s'il n'est pas encore démarré et si le paramètre de programmation "Pause start" = "Automatic".

Attribution du numéro des Manches

La touche "PERIOD+1" augmente le numéro des manches: après 9 le chiffre s'éteint puis recommence à partir de zéro. Pour l'éteindre immédiatement maintenir la touche appuyée pendant 1 seconde.

Si le paramètre de programmation "Period+1" = "Automatic", la manche augmente automatiquement à la fin du temps de pause après la 1ère et 2ème manche.

Annulation d'une opération

La touche "BACK" annule la dernière opération faite sur toutes les indications, mais le temps de chronométrage N'EST PAS MODIFIÉ. Il est possible d'annuler au maximum les 3 dernières attributions.

Nouvel Entraînement

La touche "NEW Training" prépare le tableau d'affichage pour fonctionner seulement comme minuteur pour l'entraînement. Les seules valeurs affichées sont le temps d'action ou de pause et le nombre de cycles Action-Pause effectués.

Pour lancer une séance d'entraînement, appuyer sur la touche "NEW Training" puis sur la touche "START STOP TIME" pour lancer-arrêter le chronométrage. Voir le chapitre

PROGRAMMATION pour régler le temps d'action, de pause et le nombre de cycles.

Signaux acoustiques

La touche "SOUND" actionne manuellement le signal acoustique (avec le type de son et de volume défini lors de la programmation). Quand le **Volume son=[0]**, (voir chapitre Programmation), l'écran du pupitre de commande affiche le symbole [#] devant le chronomètre et aucun signal sonore ne sera émis à la fin du temps.

CONNEXION DE PLUSIEURS TABLEAUX D'AFFICHAGE

Il est possible de connecter entre eux plusieurs tableaux d'affichage, installés dans des positions différentes, en améliorant ainsi la visibilité de la part du public et des athlètes.

Pour ce faire, utiliser un câble téléphonique normal à 4 fils muni de connecteurs de type RJ11; insérer un connecteur dans le port "OUT" se trouvant sur le côté gauche de la pupitre de commande du tableau d'affichage 1, et l'autre connecteur dans le port "IN" du tableau d'affichage 2 où seront répétées les affichages. Sur demande il est possible d'obtenir des câbles de 2,5m, 15m, 30m, 60m, 100m.

Il est ainsi possible de connecter entre eux plusieurs tableaux d'affichage en cascade.

PROGRAMMATIONSélection de la langue

Appuyer sur la touche "PROG IN-OUT" pendant 2 secondes, puis sur les touches "+" et "-" pour sélectionner la langue préférée.

Reappuyer sur "PROG IN-OUT" pour terminer la programmation de la langue.

Le tableau d'affichage peut se trouver en mode de fonctionnement COMBAT après avoir appuyé sur "NEW Contest", ou bien en mode ENTRAÎNEMENT après avoir appuyé sur "NEW Training". Selon le dernier mode de fonctionnement sélectionné, en entrant dans la programmation avec la touche "PROG_IN-OUT" il est possible d'accéder et de modifier seulement les paramètres relatifs à ce type de fonctionnement.

Appuyer sur la touche "PROG IN-OUT" pour entrer et quitter la programmation. Utiliser les touches "+" et "-" pour modifier la valeur du paramètre affiché et les maintenir appuyées pour changer rapidement. Utiliser la touche "NEXT" pour passer au paramètre suivant.

Menu de programmation COMBAT ["PROGRAMMATION COMBAT"]

Timer A: [de 1 à 599 sec]

Définit les secondes de durée du Timer-A.
Utiliser les touches "+" et "-" pour changer la valeur. Les maintenir appuyées pour changer rapidement.

Appuyer sur "NEXT" pour passer au paramètre suivant ou "PROG IN-OUT" pour terminer la programmation.

Timer B: [de 1 à 599 sec]

Définit les secondes de durée du Timer-B.

Timer C: [de 1 à 599 sec]

Définit les secondes de durée du Timer-C.

Timer GR: 1^{er} Temps [de 1 à 599 sec]

Définit les secondes de durée de la première moitié du Timer-GR pour la Lutte gréco-romaine.

Timer GR: 2^{ème} Temps [de 0 à 599 sec]

Définit les secondes de durée de la seconde moitié du Timer-GR pour la Lutte Gréco-romaine.

Timer PAUSE: [de 1 à 599 sec]

Définit les secondes de durée du Temps de pause.

Compte: [En avant, A rebours]

Définit le mode de chronométrage : en avant ou à rebours.

Volume son: [3 - 2 - 1 - 0]

Définit l'intensité du son; sélectionner: [3] = Fort, [2] = Moyen, [1] = Bas, [0] = Eteint.

Type de son: [1 - 2 - 3]

Définit le type de son signalant la fin du temps; sélectionner: [1] = son trilliant, [2] = son continu, [3] = son intermittent.

Pause Start: [Automatic, Manual]

Définit la modalité de démarrage du temps de pause: automatique ou manuelle.

Si le paramètre "Pause start"= "Automatic", le temps de pause démarre automatiquement à la fin de la 1ère et 2ème manche dans les cas suivants:

1. A la fin de la manche dans la lutte gréco-romaine.
2. A la fin du temps du Timer-A ou Timer-B (lutte libre ou féminine) si le score est différent de 0-0.

3. A la fin du temps du Timer-C (prolongation).

Period +1: [Automatic, Manual]

A la fin du temps de pause, si le paramètre "Period+1"= "Automatic":

1. La Manche est automatiquement augmentée.
2. La valeur du dernier Timer (GR, A, B) utilisé est automatiquement chargé sur le chronomètre.

Appuyer sur "PROG IN-OUT" pour terminer la programmation.

Menu de programmation ENTRAÎNEMENT ["PROGR. ENTRAINEMENT"]

Temps action: [de 1 à 599 sec]

Détermine les secondes de durée du temps d'action. Modifier la valeur avec les touches "+" et "-". Les maintenir appuyées pour changer rapidement. Appuyer sur "NEXT" pour passer au paramètre suivant ou sur "PROG IN-OUT" pour terminer la programmation.

Temps pause: [de 0 à 599 sec]

Détermine les secondes de durée du temps de pause qui suit l'action.

Nombre cycles: [de 0 à 99]

Définit le nombre de cycles Action-Pause. Si cette valeur est égale à 0 le nombre de cycles est infini et l'arrêt ne se fait qu'avec la touche "START STOP TIME".

Compte: [En avant, A rebours]

Définit le mode de chronométrage.

Volume son: [3 - 2 - 1 - 0]

Définit l'intensité du son; sélectionner [3] = Fort, [2] = Moyen, [1] = Bas, [0] = Eteint.

Type de son: [1 - 2 - 3]

Définit le type de son de début/fin des différentes manches; sélectionner [1] = son trilliant, [2] = son continu, [3] = son intermittent.

Appuyer sur "PROG IN-OUT" pour terminer la programmation.

GARANTIE

La garantie est de 2 ans à compter de la date figurant sur la facture et comprend la réparation gratuite pour les défauts de matériaux et de fabrication. Elle ne comprend pas les frais de transport.

La batterie est exclue de la garantie.

PS-W Portable Scoreboard - Wrestling

INSTRUCCIONES TÉCNICAS

ALIMENTACIÓN

Para alimentar el equipo con la red eléctrica, usar el alimentador (100-240Vca) que acompaña al marcador.

Para la alimentación con batería, usar la batería 12V opcional (Art. 828). La duración normal de la batería es de 8-10 horas. Es aconsejable recargarla después de cada uso con el carga baterías correspondiente (Art. 169): no dejar la batería descargada, ya que se deteriora.

FUNCIONAMIENTO

El PS-W es ideal para las competiciones de Lucha grecorromana, Lucha Libre y Lucha Femenina. Es indicado, además, para los entrenamientos que se desarrollan con secuencias de Acción-Descanso.

Encendido y apagado

El marcador se enciende y se apaga con la tecla "ON-OFF". Cuando está apagado, el letrero [OFF] se queda encendido en la pantalla de la consola para indicar que llega corriente al marcador.

Para reconocer el buen funcionamiento de la señal sonora, téngase en cuenta que el claxon empieza a sonar 3 segundos después de presionar la tecla ON-OFF.

Indicaciones en pantalla

Todas las indicaciones mostradas en el marcador aparecen también en la pantalla de la consola situada detrás de éste.

Inicio de un nuevo Combate

Para iniciar un nuevo Combate, presionar la tecla "NEW Contest". Así se ponen en cero todas las indicaciones visualizadas y, si el parámetro de programación "Period+1" = "Automatic", automáticamente se carga en el cronómetro el valor del último Timer (GR, A, B) utilizado.

Carga de tiempo en el cronómetro

Las 4 teclas "Load" permiten cargar en el cronómetro el tiempo correspondiente configurado durante la programación.

Los tiempos indicados en las 4 teclas (1m30s+30s) (2m) (1m30s) (30s) son los tiempos por defecto, pero son programables (véase el capítulo Programación). Nótese que en la pantalla LCD, a la derecha del tiempo, se indica qué Timer está activo en cada momento y su duración total en segundos. Por ejemplo, después de apretar la tecla "Load Timer-A", en la pantalla aparecerá A=120s para indicar que en ese momento está activo el Timer-A durante 120 segundos.

Tecla "Load Timer-GR": es un temporizador específico para la lucha grecorromana. La cuenta se parará automáticamente a 1min30s y después, presionando StartStop Time, se reanudará a partir de 1min30s durante otros 30 segundos. Para respetar la regla que establece que no se pare el cronómetro a 1min30s en caso de "posición de peligro" de los luchadores, cuando el tiempo se aproxima a 1min30s, el operador debe tener presionada la tecla "Load Timer-GR" (= Danger position) durante todo el tiempo en que el atleta se encuentre en "posición de peligro" y soltarlo cuando pase a otra posición. De este modo, si al llegar al 1min30s, la tecla "Load Timer-GR" está "presionada", no se produce la parada automática y el tiempo sigue corriendo hasta llegar a 2min.

Teclas "Load Timer-A" y "Load Timer-B": se utilizan para la lucha libre o femenina y sirven para cargar en el cronómetro 2min y 1min30s respectivamente.

Tecla "Load Timer-C": sirve para cargar en el cronómetro los 30s extra.

Puesta en marcha y detención del cronómetro

La tecla "START STOP TIME" pone en marcha, detiene y reanuda la cuenta del tiempo de combate. Cuando la cuenta del tiempo está parada, los 2 puntos de separación entre los minutos y los segundos están encendidos de forma fija, en caso contrario están intermitentes. Cuando finaliza el tiempo establecido, se emite la señal sonora que indica el final.

Asignación de Puntos

Con las teclas "+1" y "+2", se incrementa la puntuación según el valor indicado en cada tecla.

Con la tecla "-1" se resta un punto a la puntuación obtenida. En la pantalla LCD se indica el última atleta al que se le han asignado puntos, indicado entre los símbolos < >.

Asignación de Advertencias

Con la tecla "AV" es posible encender, en secuencia, los tres puntos luminosos correspondientes a los tres advertencias. Presionando la tecla una cuarta vez se apagan los tres.

El número de advertencias recibidas por los luchadores es indicado en la pantalla LCD mediante dígitos.

Determinación del ganador de un período

Con la tecla "Period Winner" se ponen en cero las puntuaciones y se determina qué luchador es el ganador del período encendiendo su luz azul o roja. La victoria de un luchador en dos períodos determina su victoria en el combate.

La tecla "Period Winner" también pone en marcha el tiempo de descanso automáticamente, si no se está contando ya y si el parámetro de programación "Pause start" = "Automatic".

Asignación del número de períodos

Con la tecla "PERIOD+1" se incrementa el dígito que indica el número de períodos; después del 9 se apaga y comienza nuevamente desde cero. Para apagarlo inmediatamente, mantener presionada la tecla durante 1 segundo.

Si el parámetro de programación "Period+1" = "Automatic", el Período es incrementado automáticamente al final del tiempo de descanso después del 1er y 2º Período.

Anulación de una operación

Con la tecla "BACK" se anula la última operación hecha para todas las indicaciones, pero NO se modifica el tiempo del cronómetro. Como máximo, se pueden anular las últimas 3 operaciones.

Inicio de un nuevo Entrenamiento

La tecla "NEW_Training" pone el marcador en modo de funcionamiento como temporizador cíclico para entrenamiento. Se visualiza solamente el tiempo de acción o de descanso y el número de ciclos acción-descanso realizados.

Para iniciar un sesión de entrenamiento, presionar la tecla "NEW Training" y luego la tecla "START STOP TIME" para poner en marcha o detener la cuenta del tiempo. Ver el capítulo PROGRAMACIÓN para configurar el tiempo de acción, de descanso y el número de ciclos.

Señales sonoras

Con la tecla "SOUND" se acciona manualmente la señal sonora (con el tipo de sonido y volumen determinado en la programación). Cuando el **Volumen sonido=[0]**, (ver capítulo Programación) en la pantalla de la consola se visualiza el símbolo [#] delante del cronómetro y no se emite ninguna señal sonora cuando finaliza el tiempo.

CONEXIÓN DE VARIOS MARCADORES

Es posible conectar varios marcadores entre ellos, puestos en diferentes lugares, mejorando de esta manera, la visibilidad del público y de los atletas. Para ello utilizar un cable telefónico corriente de 4 hilos, fácil de encontrar en el mercado, con conectores de tipo Rj11; enchufar un conector en el puerto "OUT", situado en el lado izquierdo de la consola del marcador 1, y el otro conector en el puerto "IN" del marcador 2 en el cual se repetirán las indicaciones en pantalla. Hay cables de 2,5m, 15m, 30m, 60m, 100m disponibles a petición del cliente.

Siguiendo este esquema se pueden conectar en cascada varios marcadores entre ellos.

PROGRAMACIÓN

Selección de Idioma

Presionar la tecla "PROG IN-OUT" durante 2 segundos y luego, con las teclas "+" y "-" seleccionar el idioma preferido.

Presionar nuevamente "PROG IN-OUT" para terminar la programación del idioma.

El marcador puede encontrarse en el modo de funcionamiento COMBATE, después de haber presionado "NEW Contes", o bien en el modo ENTRENAMIENTO, después de haber presionado "NEW Training". Según el último modo de funcionamiento seleccionado, entrando en la programación con la tecla "PROG IN-OUT" se puede acceder y modificar solamente los parámetros que interesan para dicho tipo de funcionamiento.

Presionar la tecla "PROG IN-OUT" para entrar y salir de la programación.

Usar las teclas "+" y "-" para modificar el valor del parámetro visualizado y mantenerlas presionadas para variar rápidamente. Usar la teclas "NEXT" para pasar al parámetro siguiente.

Menú de programación COMBATE

["PROGRAMACION COMBATE"]

Timer A: [desde 1 hasta 599 sec]

Determina los segundos de duración del Timer-A. Usar las teclas "+" y "-" para cambiar el valor. Mantenerlas presionadas para variar rápidamente. Presionar "NEXT" para pasar al parámetro siguiente o "PROG IN-OUT" para terminar la programación.

Timer B: [desde 1 hasta 599 sec]

Determina los segundos de duración del Timer-B.

Timer C: [desde 1 hasta 599 sec]

Determina los segundos de duración del Timer-C.

Timer GR: 1º Tiempo [desde 1 hasta 599 sec]

Determina los segundos de duración de la primera parte del Timer GR para la Lucha grecorromana.

Timer GR: 2º Tiempo [desde 0 hasta 599 sec]

Determina los segundos de duración de la segunda parte del Timer GR para la Lucha grecorromana.

Timer Pause [desde 1 hasta 599 sec]

Determina los segundos de duración del tiempo de Descanso.

Cuenta: [Adelante, Atrás]

Determina si la cuenta del tiempo se hace adelante o atrás.

Volumen sonido: [3 - 2 - 1 - 0]

Determina la intensidad de la señal sonora; seleccionar: [3] = Alto, [2] = Medio, [1] = Bajo, [0] = Apagado.

Tipo de sonido: [1 - 2 - 3]

Determina el tipo de señal sonora para señalar el final del tiempo, seleccionar: [1] = sonido vibrante, [2] = sonido continuo, [3] = sonido intermitente.

Pause Start: [Automatic, Manual]

Determina si la puesta en marcha del tiempo de descanso se hace en automático o en manual.

Si "Pause start"= "Automatic", el tiempo de descanso arranca en automático al final del 1º y 2º período en los casos siguientes:

1. Al final del tiempo del período en la lucha grecorromana.
2. Al final del Timer-A o Timer-B (lucha libre o femenina), si la puntuación es diferente de 0-0.

3. Al acabar el Timer-C (tiempo extra).

Period +1: [Automatic, Manual]

Si "Period+1"= "Automatic", al final del tiempo de descanso se ejecuta automáticamente lo siguiente:

1. Incremento del Período.
 2. Carga en el cronómetro del valor del último Timer (GR, A, B) utilizado.
- Presionar "PROG IN-OUT" para terminar la programación

Menú de programación ENTRENAMIENTO

["PROGR. ENTRENAMIENTO"]

Tiempo de acción: [desde 1 hasta 599 sec]

Determina los segundos de duración del Tiempo de acción. Modificar los valores con las teclas "+" y "-". Mantenerlas presionadas para variar rápidamente. Presionar "NEXT" para pasar al parámetro siguiente o "PROG IN-OUT" para terminar la programación.

Tiempo de descanso: [desde 0 hasta 599 sec.]

Determina los segundos de duración del tiempo de descanso siguientes a la Acción.

Número ciclos: [desde 0 hasta 99]

Determina el número de ciclos acción-descanso. Si este valor es igual a cero, el número de ciclos resulta infinito y la detención ocurre sólo presionando la tecla "START STOP TIME".

Cuenta: [Adelante, Atrás]

Determina el modo de cuenta del tiempo.

Volumen sonido: [3 - 2 - 1 - 0]

Determina la intensidad de la señal sonora; seleccionar [3] = Alto, [2] = Medio, [1] = Bajo, [0] = Apagado.

Tipo de sonido: [1 - 2 - 3]

Determina el tipo de señal sonora de inicio-fin de los diferentes tiempos; seleccionar [1] = sonido vibrante, [2] = sonido continuo, [3] = sonido intermitente. Presionar "PROG IN-OUT" para terminar la programación.

GARANTÍA

La garantía es de 2 años a partir de la fecha del documento de compra, y comprende la reparación gratuita por defectos de los materiales y de construcción. No comprende los gastos de transporte. La batería no está incluida en la garantía.

PS-W Portable Scoreboard - Wrestling

TECHNISCHE ANLEITUNGEN

VERSORGUNG

Für die Netzstromversorgung die mitgelieferte Speiseleitung (100-240Vac) verwenden. Für die Stromversorgung über Batterien die optionale 12V-Batterie benutzen (Art. 828). Die normale Lebensdauer der Batterie beträgt 8-10 Stunden. Die Batterie sollte nach jedem Gebrauch mit dem eigens hierzu vorgesehenen Batterieladegerät (Art. 169) neu geladen werden: Lassen Sie die Batterie niemals ungeladen, da sie dadurch beschädigt wird.

BETRIEB

Das PS-W ist ideal für Griechisch-Römisches Ringen, Freistilringen und Frauenringen Wettkämpfe. Außerdem geeignet ist das Gerät für Trainingsaktivitäten, bei denen die Dauer von Aktions- und Pausensequenzen vorprogrammiert wird.

Ein- und Ausschalten

Mit der Taste "ON-OFF" ein- und ausschalten. Wenn das Gerät ausgeschaltet ist, erscheint auf dem Display der Bedienkonsole weiterhin die Schrift [OFF], um darauf hinzuweisen, dass das Gerät noch am Stromnetz angeschlossen ist. Zum Testen der Signalton-Funktion beginnt die Hupe 3 Sekunden nach Gedrückthalten der Taste „ON-OFF“ zu ertönen.

Anzeigen

Alle auf der Anzeigetafel angezeigten Angaben erscheinen auch auf dem Display der Bedienkonsole, die sich hinter der Anzeigetafel befindet.

Beginn eines neuen Kampfes

Um einen neuen Kampf zu starten, die Taste "NEW Contest" drücken. Dadurch werden alle Anzeigen nullgestellt und wenn der Programmierparameter "Period+1" = "Automatic" ist, wird der Chronometer automatisch mit dem Wert des zuletzt benutzten Timers (GR, A, B) geladen.

Laden der Zeit

Jede de 4 Tasten "Load" ermöglicht das Laden

des Chronometers mit der entsprechenden in der Programmierung definierten Zeit.

Die auf den 4 Tasten angegebenen Zeiten (1m30s+30s) (2m) (1m30s) (30s) sind Default-Einstellungen; es handelt sich jedoch um programmierbarer Werte (siehe Kapitel Programmierung).Es wird darauf hingewiesen, dass auf dem LCD-Display, rechts von der Zeit, angezeigt wird, welcher Timer aktiv ist und wie seine Gesamtdauer in Sekunden ist. Zum Beispiel erscheint bei Drücken der Taste "Load Timer-A" die Anzeige A=120s, um anzugeben, dass der Timer-A aktiv ist und er eine Dauer von 120sec. hat.

Taste "Load Timer-GR": Spezieller Timer für das Griechisch-Römisches Ringen. Die Zählung stoppt automatisch bei 1min30sec und nimmt durch erneutes Drücken von StartStopTime die Zeitzählung von 1m30s für weitere 30sec auf. Um die Regel zu erfüllen, laut welcher der Chronometer bei Vorhandensein von "Gefährliche Lage" nicht bei 1min30sec gestoppt werden darf, muss der Bediener (wenn sich die Zeitzählung nahe 1m30sec ist) die Taste "Load Timer-GR" (= Danger position) solange gedrückt halten, solange ein Athlet sich in "Gefährliche Lage" befindet, und sie wieder loslassen, sobald diese Situation endet. Wenn sich die Taste "Load Timer-GR" bei Ablauf von 1m30s im Status "gedrückt" befindet, erfolgt auf diese Weise nicht mehr der automatische Stopp und die Zeitzählung geht weiter bis 2min.

Tasten "Load Timer-A" und "Load Timer-B": Sie werden für das Freistilringen oder das Frauenringen benutzt, um jeweils 2min oder 1min30sec zu laden.

Taste Load Time-C: Dient zum Laden der zusätzlichen 30sec im Chronometer.

Start und Stopp des Chronometers

Mit der Taste "START STOP TIME" kann die Zeitzählung gestartet, gestoppt und wieder aufgenommen werden.

Wenn die Zeitzählung still steht, leuchten die 2 Trennungspunkte Minuten/Sekunden fest auf, ansonsten blinken sie auf. Bei Ablauf der programmierten Zeit ertönt der Endton.

Anzeige der Punktezahlen

Mit den Tasten "+1" und "+2", werden die Punktezahlen um den von den Tasten angegebenen Wert erhöht. Mit der Taste "-1"

wird die Punktezahl um eine Einheit herabgesetzt. Auf dem LCD-Display wird mittels den Symbolen < > der letzte Athlet angegeben, dem Punkte zugewiesen wurden.

Zuweisung der Verwarnung

Mit der Taste "AV" können die drei Leuchtpunkte in der Reihenfolge eingeschaltet werden. Die drei Leuchtpunkte entsprechen den drei *Verwarnung*. Wird die Taste ein viertes Mal gedrückt, werden alle 3 Leuchtpunkte auf ein Mal ausgeschaltet.

Auf dem LCD-Display wird die Anzahl von Verwarnungen durch eine Ziffer angezeigt.

Zuweisung des Siegers einer Kampfrunde

Mit der Taste "Period Winner" werden die Punktezahlen zurückgesetzt und dem Athleten wird durch Einschalten eines blauen oder roten Lichts der Sieg der Kampfrunde zugewiesen. Es können 2 Siege zugewiesen werden, um den Sieg des Wettkampfes anzuzeigen. Mit der Taste "Period Winner" erfolgt auch der automatische Start der Pausenzeit, wenn diese noch nicht in Zeitählung ist und der Programmierparameter "Pause start" = "Automatic" ist.

Zuweisung der Kampfrunde Nummer

Mit der Taste "PERIOD +1" wird die jeweilige Ziffer erhöht; nach der Ziffer 9 schaltet sich die Ziffer aus und beginnt von Null. Zum sofortigen Löschen die Taste 1 Sekunde lang gedrückt halten.

Wenn der Programmierparameter "Period+1" = "Automatic" ist, erfolgt automatisch die Erhöhung der Kampfrunde am Ende der Pausenzeit nach der 1. und 2. Kampfrunde.

Löschen eines Eingabevorgangs

Mit der Taste "BACK" wird die zuletzt vorgenommene Eingabe von allen Angaben gelöscht. NICHT verändert wird jedoch die Zeit des Chronometers. Es können maximal die 3 letzten Anzeigen gelöscht werden.

Beginn eines neuen Trainings

Die Taste "NEW Training" stellt die Anzeigetafel nur für den Betrieb als Timer für das Training ein. Es werden daher nur die Aktions- oder Pausenzeit und die Zyklanzahl Aktion/Pause durchgeführt.

Zum Start eines Trainings, die Taste "NEW Training" drücken. Dann die Taste "START STOP TIME" drücken, um die Zeitählung zu starten bzw. anzuhalten. Zur Einstellung der Aktions- und Pausenzeit sowie

der Anzahl von Zyklen verweisen wir auf das Kapitel "PROGRAMMIERUNG".

Tonsignale

Mit der Taste "SOUND" wird das Tonsignal von Hand betätigt (mit einprogrammiertem Tonsignaltyp und einprogrammierter Lautstärke). Wenn die **Ton Lautstärke=[0]** ist, (siehe Kapitel "Programmierung"), wird auf dem Display des Bedienkonsole ein [#] vor dem Chronometer angezeigt und bei Ablauf der Zeit ertönt kein Tonsignal.

VERBINDUNG VON MEHREREN ANZEIGETAFELN

Es ist möglich, mehrere Anzeigetafeln, die an verschiedenen Stellen aufgestellt sind, miteinander zu verbinden, und so die Sichtbarkeit für das Publikum und die Athleten zu verbessern. Zu diesem Zweck ein normales und überall erhältliches Telefonkabel mit 4 Drähten und Steckverbindern Typ RJ11 benutzen; einen Steckverbinder in das "OUT" Port auf der linken Seite des Bedienpults der Anzeigetafel 1, und den anderen Steckverbinder in das "IN" Port der Anzeigetafel 2 stecken, wo die Anzeigen wiederholt werden. Auf Anfrage erhältlich sind Kabel von 2,5m, 15m, 30m, 60m, 100m Länge. Mit diesem Schema können mehrere Anzeigetafeln untereinander angeschlossen werden.

PROGRAMMIERUNG

Sprachenwahl

2 Sek. lang die Taste "PROG IN-OUT" drücken und dann mit den Tasten "+" und "-" die gewünschte Sprache auswählen. Erneut "PROG IN-OUT" drücken, um die Programmierung der Sprache abzuschließen.

Die Anzeigetafel kann sich nach Drücken von "NEW Contest" in der Betriebsart KAMPF oder nach Drücken von "NEW Training" in der Betriebsart TRAINING befinden. Je nach der zuletzt ausgewählten Betriebsart kann man bei Zugang zu der Programmierung mit der Taste "PROG IN-OUT" nur jene Parameter ändern, die diese Betriebsart betreffen.

Zum Zugang und zum Verlassen der Programmierung die Taste "PROG IN-OUT" drücken. Zur Änderung des angezeigten Parameterwertes die Tasten "+" und "-" drücken und für ein schnelles Durchlaufen gedrückt halten. Zum Übergang auf den nächsten Parameter die Taste "NEXT" drücken.

Programmierungsmenü KAMPF**["PROGRAM. KAMPF"]****Timer A:** [von 1 bis 599 sek.]

Legt die Sekunden der Timer-A fest.

Mit den Tasten "+" und "-" den Wert ändern. Für ein schnelles Einstellen die Tasten gedrückt halten.

Zum Übergang auf den nächsten Parameter "NEXT" drücken oder "PROG IN-OUT", um die Programmierung zu beenden.

Timer B: [von 1 bis 599 sek.]

Legt die Sekunden der Timer-B fest.

Timer C: [von 1 bis 599 sek.]

Legt die Sekunden der Timer-C fest.

Timer GR: 1° Spielzeit [von 1 bis 599 sek.]

Legt die Dauer in Sekunden der erste Part der Timer-GR, für die Griechisch-römisches Ringen fest.

Timer GR: 2° Spielzeit [von 0 bis 599 sek.]

Legt die Dauer in Sekunden der zweite Part der Timer-GR, für die Griechisch-römisches Ringen fest.

Timer PAUSE: [von 1 bis 599 sek.]

Legt die Dauer in Sekunden der Pausenzeit fest.

Zählung: [Vorwärts, rückwärts]

Legt fest, ob die Zeit vorwärts oder rückwärts gezählt wird.

Ton Lautstärke: [3 - 2 - 1 - 0]

Legt die Intensität des Signaltons fest; auswählen unter: [3] = Laut, [2] = Mittel, [1] = Leise, [0] = Ausgeschaltet.

Tonsignaltyp: [1 - 2 - 3]

Legt den Tontyp für das Signal Ende der Spielzeit fest: [1] = Trillerton, [2] = anhaltender Ton, [3] = Intermittenzton.

Pause Start: [Automatic, Manual]

Definiert, ob der Start der Pausenzeit automatisch oder manuell erfolgt. Bei "Pause start"= "Automatic" erfolgt der automatische Start der Pause am Ende der 1. und 2. Kampfrunde in den folgenden Fällen:

1. Am Ende der Kampfrundenzeit bei Griechisch-Römischem Ringen.
2. Am Ende des Timer-A oder Timer-B

(Freistilringen oder Frauenringen), wenn der Punktstand nicht 0-0 ist.

3. Bei Ablauf des Timer-C (Zusatzzeit).

Period +1: [Automatic, Manual]

Period +1: Bei "Period+1"= "Automatic", erfolgt automatisch bei Ende der Pausenzeit:

1. Die Erhöhung der Kampfrunde.
2. Das Laden des Chronometers mit dem Wert des zuletzt benutzten Timers (GR, A, B).

Programmierungsmenü Training**["PROGRAM. TRAINING"]****Aktionszeit:** [von 1 bis 599 sek.]

Legt die Dauer in Sekunden der Aktionszeit fest. Mit den Tasten "+" und "-" den Wert ändern. Für ein schnelles Einstellen die Tasten gedrückt halten. Zum Übergang auf den nächsten Parameter "NEXT" drücken oder "PROG IN-OUT", um die Programmierung zu beenden.

Pausenzeit: [von 0 bis 599 sek.]

Legt die Dauer in Sekunden auf die Aktion folgenden Pausenzeit fest.

Zyklusanzahl: [von 0 bis 99]

Legt die Anzahlen von Aktion+Pause Zyklen fest. Wenn dieser Wert gleich 0 ist, ist die Anzahl der Zyklen unendlich und der Stopp erfolgt nur mit der Taste "STAR STOP TIME".

Zählung: [Vorwärts, Rückwärts]

Legt die Art der Zeitzählung fest.

Ton Lautstärke: [3 - 2 - 1 - 0]

Legt die Intensität des Signaltons fest; auswählen unter: [3] = Laut, [2] = Mittel, [1] = Leise, [0] = Ausgeschaltet.

Tonsignaltyp: [1 - 2 - 3]

Legt den Tontyp für das Signal Ende der Spielzeit fest: [1] = Trillerton, [2] = anhaltender Ton, [3] = Intermittenzton. Zum Abschließen der Programmierung "PROG IN-OUT" drücken.

GARANTIE

Die Garantiezeit beträgt 2 Jahre ab Datum des Kaufbelegs und umfasst die kostenlose Reparatur von Material- und Herstellungsfehlern. Nicht eingeschlossen sind die Transportkosten sowie die Batterie.

